

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek penting bagi pengembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen bukan saja yang digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan diyakini mampu menanamkan kapasitas baru bagi semua untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru sehingga dapat diperoleh manusia yang produktif. Semua itu dapat diperoleh dengan belajar. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada jenjang SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi merupakan mata pelajaran yang membekali keterampilan teknologi guna melakukan kegiatan dan pekerjaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang dihadapi para pendidik ialah bagaimana cara menyampaikan ilmu pengetahuan tersebut kepada siswa, agar siswa dapat mengerti dan memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan, sehingga siswa mampu untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menjelaskan secara teoritis.

Mason & McCall (dalam Tarsidi, 1999, hlm, 27) Mengemukakan bahwa “Ketunanetraan mengakibatkan tiga keterbatasan yang serius pada perkembangan fungsi kognitif: 1. dalam sebaran dan jenis pengalaman anak;

2. dalam kemampuannya untuk bergerak di dalam lingkungannya; 3. dalam interaksinya dengan lingkungannya.”

Mereka harus tetap diberikan beberapa bidang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya, seperti pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya dari guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, seperti: kreatifitas guru dalam mengajar agar anak tidak mengalami kejenuhan dalam belajar, metode mengajar dan penggunaan media pembelajaran berupa media.

Berdasarkan identifikasi masalah melalui observasi awal pada peserta didik di kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi pada semester ganjil, peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD) 3.1 mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras, sehingga menghambat dalam pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang nilai minimlanya adalah 7.5, sedangkan siswa kesulitan untuk mecapai nilai tersebut dan mayoritas nilai siswa dalam mata pelajaran tersebut 4.0 sampai 5.0.

Hasil dari identifikasi masalah tersebut, berdasarkan analisis ditemukan beberapa faktor motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi yaitu antara lain terdapat beberapa kendala sosial, psikologis dan teknis yang dialami oleh para siswa, diantaranya adalah: (1) Kondisi psikologis siswa yang takut untuk mencoba, takut rusak dan merasa rendah diri dengan hambatan penglihatan yang mereka miliki; (2) Komputer yang terbatas membuat siswa lebih senang mendengarkan dari pada menggunakan atau bekerja dengan komputer; dan (3) Siswa kesulitan menentukan letak huruf pada *keyboard* standar walaupun sudah diberikan strategi pengetikan sepuluh jari, sehingga daya ketertarikan terhadap sajian mata pelajaran ini menjadi rendah.

Kendala dari pihak guru, ditemukan antara lain kurangnya upaya guru untuk: (1) Menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran; (2) Membangkitkan perhatian; (3) Memberikan stimulus (misalnya tidak memberikan *pre test*); dan (4) Tidak memberikan bimbingan belajar yang mengalami kesulitan belajar di luar waktu kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu dalam kerangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi diperlukan upaya pengembangan dengan memilih dan menerapkan penggunaan media tertentu yang sekaligus dapat menghasilkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik tersebut.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini memilih judul **“Penggunaan Label Braille Pada Keyboard Standar Komputer Bicara Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Siswa Tunanetra”** PTK di Kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi.

## **B. Sasaran Tindakan**

Sasaran dalam penelitian tindakan ini adalah siswa tunanetra kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi, sebanyak 4 orang yang mengalami hambatan dalam mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer dalam materi pengetikan 10 jari pada keyboard standar komputer dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dasar, adapun namanya sebagai berikut:

Tabel 1.1  
Data Siswa

No	Nama	Umur	Keterangan
1.	FM	13 Tahun	P
2.	IS	13 Tahun	L
3.	MRA	14 Tahun	L
4.	N	13 Tahun	P

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan sasaran tindakan, masalah yang akan dicoba dipecahkan melalui PTK, harapannya hasil belajar peserta didik tunanetra kelas VII SMPLB tersebut dapat mencapai nilai rata-rata 7.5, kenyataannya nilai rata-rata tersebut sulit tercapai yaitu 4.0 sampai dengan 5.0 paling tidak ke depannya untuk memecahkan masalah tersebut akan dipilih tindakan berupa penggunaan media label *Braille*.

Oleh karena itu maslah PTK ini dirumuskan sebagai berikut:“Apakah penggunaan media label *Braille* pada *keyboard* komputer dapat meningkatkan kemampuan pengetikan siswa dalam pembelajaran TIK dasar bagi anak tunanetra kelas VII di SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi”?

### D. Hipotesis Tindakan

Dengan penggunaan label *Braille* pada *keyboard* standar komputer bicara dapat meningkatkan keterampilan pengetikan 10 (sepuluh) jari dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa tunanetra.

### E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan anak tunanetra di dalam proses pembelajaran TIK, secara khusus bertujuan untuk mengetahui :

Andri Rahmat, 2014

*Penggunaan Label Braile pada Keyboard Standar Komputer Bicara untuk Meningkatkan Keterampilan Pengetikan 10 Jari dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Tunanetra*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Kemampuan belajar TIK pada siswa tunanetra kelas VII di SLB A Budi Nurani Kota Sukabumi.
- b. Peningkatan kemampuan siswa dalam pengetikan 10 jari setelah diberikan pembelajaran dengan media label *Braille* bagi siswa tunanetra kelas VII di SLB A Budi Nurani Kota Sukabumi
- c. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa di dalam meningkatkan prestasi belajar TIK melalui alat media label *Braille* bagi siswa tunanetra kelas VII di SLB A Budi Nurani Kota Sukabumi.

## **2. Kegunaan Penelitian**

### **a. Bagi peneliti**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para calon pendidik dalam meningkatkan kinerja mengajar sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien dengan menggunakan media atau alat bantu.

### **b. Bagi guru**

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian tindakan kelas dan menumbuhkan budaya meneliti, agar terjadi inovasi pembelajaran.

### **c. Bagi siswa**

Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media label *Braille* pada *keyboard* standar komputer sehingga siswa yang berkesulitan dalam orientasi letak tombol pada *keyboard* komputer dapat memberikan solusi dalam pembelajaran TIK sehingga bisa mendekati kompetensi siswa lainnya yang sudah memahami terlebih dahulu dan meningkatkan kepercayaan diri dari siswa untuk lebih mau mencoba dan berlatih pada kelas VII SMPLB A Budi Nurani Kota Sukabumi.